NES-6Z-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

The Addams Family™

Instruction Manual

ocean®

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Precautions

1) Be sure to turn off the power before inserting or removing Game Pak.
2) Avoid touching the connectors and do not get them wet.
3) Do not store or use the Game Pak in places of extreme temperature.
4) Do not clean the Game Pak with thinner, benzene, alcohol, or any other solvent.
5) Never hit or drop the Game Pak, and do not take it apart.

WARNING: DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV — Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and this video game. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with this video game, neither Ocean Europe, Ltd. nor Nintendo will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or this game; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ADVISORY: READ BEFORE USING YOUR NES — A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest that you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

Contents

The Story: Creepy, Kooky, Ooky, Spooky 2

Getting Started 3

Controls 4

Status Display 5

How To Play 7

Playing Tips 10

Game Scenes 11

Creepy, Kooky, Ooky, Spooky.

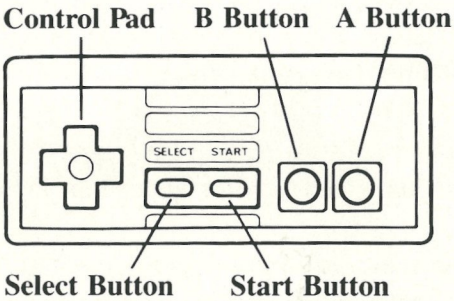
THE ADDAMS FAMILY has been evicted! To save their home from Tully Alford, the family attorney, who is after the family fortune — Morticia, Lurch, Granny, Pugsley and Wednesday have gone to the house to reason with him. But when Gomez arrives, his family is missing!

As Gomez, you must save your loved ones, your home and your loads of wealth. Freeing your family will take money, bags and bags of it; but fortunately, you'll find stashes of cash hidden all over the house. You'll have to watch out for scary obstacles like falling spikes, frightening monsters and ghosts. You'll need to look for clues and solve many mysterious puzzles as you search for your family. You may even need some Thing™ to help you — but you'll have to find him first!

Get a move on…'cause you're gonna make a call on THE ADDAMS FAMILY!

Getting Started

Insert the Addams Family Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System. After a few seconds, press the Start Button to begin the game.



Controls

Control Pad

Press START to begin playing Addams Family. Pressing START during the game will pause the game and display the inventory screen. Press START again to start game (unpause).

Select

The SELECT key is used to operate Thing.

Button A

Button A is used to jump, and to swim when in the Pond.

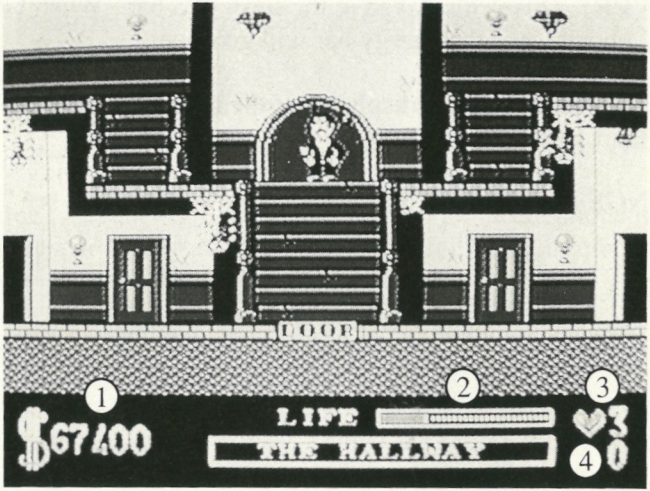
Button B

Button B is used to enter and exit rooms, and to paddle the gondola.

Control Pad

Press this up, down, left or right to move in the appropriate direction.

Status Display



① **SCORE:** Different amounts of points or money are awarded by collecting bags of money, stacks of notes and gold bars.

② **POWER:** This is displayed in the form of a bar. When Gomez is hit by balls, ghosts, etc., the energy bar will go down.

③ **LIVES LEFT:** This is displayed at the bottom side of the screen beside the Heart icon.

④ **THINGS LEFT:** This is displayed below the lives – see "THING."

How To Play

Playing the part of Gomez, you must rescue all the members of your family from various locations within the Addams Family house and the surrounding grounds.

You start at the base of the Big Tree to the left of the Addams' house.

As well as great arcade action, there are many puzzles to solve. For instance:

- Inside the tree is a Blue Egg, one part of the potion needed to shrink Pugsley and rescue him from the chute at the side of the house. (Pugsley's legs are just visible to you as you pass the house).

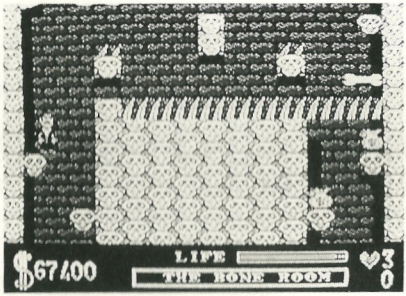
- The key to the tree is in Wednesday's room, but the house is locked.

- The key to the front door is located in the crypt underneath the furthest tombstone to the right of the house. Defeat the skeleton by bouncing on his head and collect the key.

Once you have the front door key you must enter the house. Inside the

house, you will be given clues as to your family's whereabouts and hints as to their usefulness in your quest.

The house is littered with money bags and dollar bills which must be collected. Food can also be found to replenish your energy.



All the members of your family must be rescued and one Million Dollars collected to free Morticia and successfully complete the game.

Inventory

Press START for inventory screen of objects and family members collected.

Thing

Thing, once rescued, can help you three times by acting as a shield against enemies for a limited time. Thing can be used by pressing SELECT.

Summoning Lurch

Three manuscripts may be found in the library. Collect one and jump on the rope to ring the bell. Lurch will appear. Give him a manuscript to play. Each piece of music may help you, but you must figure out how!

Swimming

Once in the water, Button A will cause Gomez to move his arms and legs. Press the Control Pad up, down, left or right.

Gondola

Press Button B repeatedly to paddle the Gondola on the secret river. Press the Control Pad up, down, left or right..

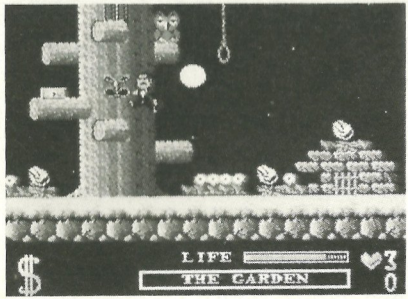
Playing Tips

- Jumping on skulls and ghosts will kill them, and also enable Gomez to jump higher to collect money.

- Save "Thing" for harder screens, such as the Roof.

- Be sure to collect all money and objects.

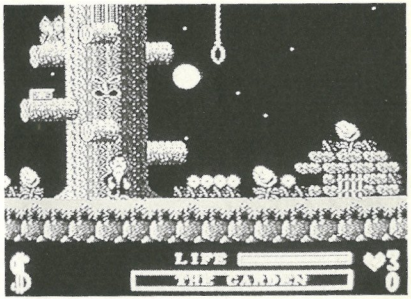
- Try jumping and climbing on scenery – this may help you to collect objects.



Game Scenes

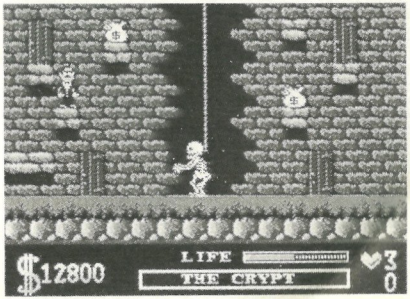
The Garden

You start in the Garden, at the base of the Big Tree to the left of the House, and you must make your way to the far right.



The Crypt

When you have finished all four rooms in the Crypt, head back to the House.



The House

Once in the House you have the option of going in four directions.

The Kitchen

After entering the Kitchen, you must find your way down into the freezer.

The Freezer

Here you will have the opportunity to gain an extra man and free Wednesday. Then you can re-enter the Kitchen and proceed to the Furnace.

The Furnace

This is the perfect place for Wednesday to thaw out. But there's someone else here who needs your help.

The Dining Room

Here you must defeat a green monster.

The Conservatory

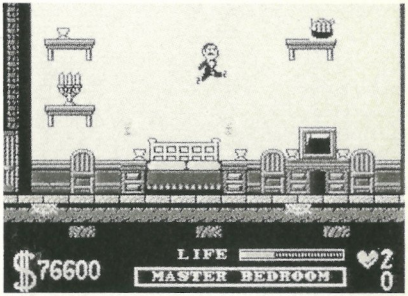
In this room there are two plants that fire at you.

The Landing

Here you will find a secret room.

The Master Bedroom

Some Thing very important is waiting here for you.



The Balcony

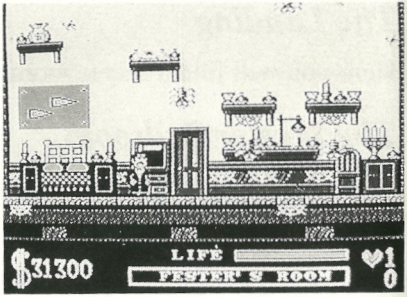
This is a good place to get rich quick – but a bad place if you don't like spiders. You may want to explore the hallway a little before returning downstairs.

The Toy Room

Some of the toys you'll find here are no fun at all.

Fester's Room

There must be *something* worthwhile in here.



The Bathroom

If you've made it this far, you could probably use a shower.

Wednesday's Room

This is no time to stop and play with dolls.

Pugsley's Room

Who would you expect to find here? But a rescue might be easier said than done. A return to the Tree may be in order.

The Tree

It's a long way to the top – but it's well worth the climb.

The Gallery

Watch out for a trap in here – it's not meant for you.

The Study

Watch out for unidentified falling objects.

The Library (Step 1)

It's time to face the music – but which music?

The Ballroom

A recital by Lurch should open some doors for you.

The Wood

After a walk in these woods, you may be ready for a little dip.

The Pond

A swim here should refresh your pocketbook – and your toolbox. The Attic may be a good place to dry off.

The Attic

Truly an a-maze-ing place. The cabinet may serve a more important purpose than storage.

The Rooftop

A Thing or two should come in "handy" here. You may find something you need; but you'll be wandering around in a fog. Then, it's time to make like Santa Claus.

The Chimney

Guess it's your turn to take the fall. Once you've hit bottom, you'll probably want to see if the son rises now.

Pugsley's Room

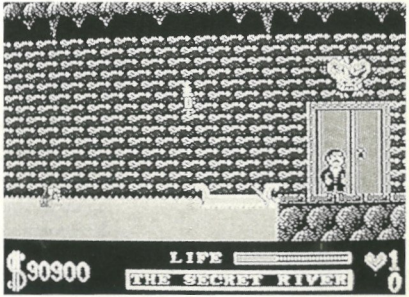
A great place to find companionship.

Library (Step 2)

Once Lurch takes what he needs, you'll find yourself a new way out of here. (By the way, if you're not a millionaire by now, you're in trouble.)

The Secret River

After you've crossed this river, Pugsley may be of some help to you.



Weighing Room

Throw your weight around, and you may get someplace. Your "Cara Mia" awaits!

Précautions

1) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas.
3) Ne rangez pas le jeu dans des endroits soumis à des températures extrêmes.
4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
5) Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

ATTENTION: A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Table des Matières

L'Histoire : Fantômes, Folies, Frissons 20

Pour débuter 21

Les commandes 22

Affichage de situation 23

Comment jouer 25

Quelques astuces 28

Les Décors 29

Fantômes, Folies, Frissons

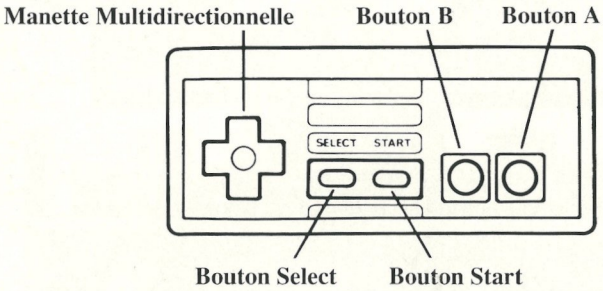
LA FAMILLE ADDAMS est à la rue ! Pour sauver leur maison de Tully Alford, l'avocat de la famille qui veut s'approprier leurs biens, Morticia, Lurch, Granny, Pugsley et Wednesday se sont rendus dans leur maison pour discuter avec lui. Mais quand Gomez se présente, sa famille n'est plus là !

Vous êtes Gomez et vous devez sauver ceux que vous aimez, votre maison et votre fortune. La libération de votre famille va demander de l'argent, beaucoup d'argent ; mais, heureusement, vous allez en trouver des monceaux cachés partout dans la maison. Vous aurez à surmonter des obstacles terrifiants, tels que des chutes de pointes de fer, des monstres et des fantômes hallucinants. Vous devrez rechercher des indices et résoudre beaucoup d'énigmes mystérieuses au cours de votre enquête pour retrouver les vôtres. Vous aurez peut-être même besoin d'une certaine "Chose"(Thing™) pour vous aider — mais vous devrez commencer par la trouver !

Sans plus tarder... allez rendre visite à LA FAMILLE ADDAMS !

Pour Débuter

Introduisez la cartouche de jeu The Addams Family dans le système Nintendo et mettez l'appareil sous tension. Quelques secondes après, appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.



Les Commandes

Start

Appuyer sur START pour commencer le jeu. En appuyant sur START en cours de partie, le jeu s'arrête et l'écran d'inventaire s'affiche. Appuyez à nouveau sur START pour reprendre la partie (mise hors pause).

Select

Le Bouton SELECT sert à faire fonctionner la "Chose" (Thing).

Bouton A

Le Bouton A sert à sauter et à nager dans la Mare.

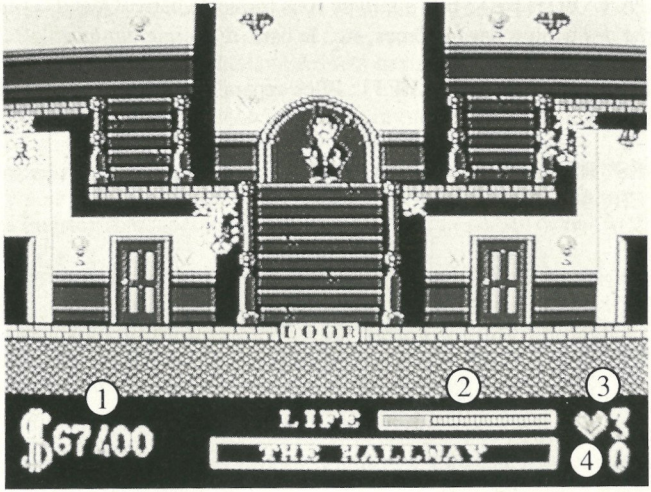
Bouton B

Le Bouton B sert à entrer dans les salles et à en sortir, ainsi qu'à pagayer en gondole.

Manette multidirectionnelle

Appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite pour aller dans la direction voulue.

Affichage de Situation



① **SCORE :** La collecte de sacs d'argent, de piles de billets et de lingots d'or, vous donne un certain nombre de points, ou une certaine somme d'argent.

② **PUISSANCE (POWER) :** Elle s'affiche sous forme de barre. Quand Gomez se fait toucher par des boules, des fantômes, etc., la barre d'énergie diminue.

③ **VIES RESTANTES (LIVES LEFT) :** Elles apparaissent au bas de l'écran, à côté de l'icône du Coeur.

④ **"CHOSES" RESTANTES (THINGS LEFT) :** Elles s'affichent en dessous des vies — voir "CHOSE" (THING).

Comment jouer

C'est à vous, Gomez, de sauver tous les membres de votre famille qui se trouvent éparpillés ici et là dans la maison de la Famille Addams et autour de chez eux.

Vous démarrez la partie au pied du Grand Arbre à gauche de la maison des Addams.

C'est du grand jeu d'arcade, avec toutes sortes de mystères à résoudre ! Par exemple :

- A l'intérieur de l'arbre se trouve un Oeuf Bleu, qui constitue un élément de la potion nécessaire pour rapetisser Pugsley et le libérer du conduit latéral de la maison. (Les jambes de Pugsley sont à peine perceptibles quand vous passez devant la maison).

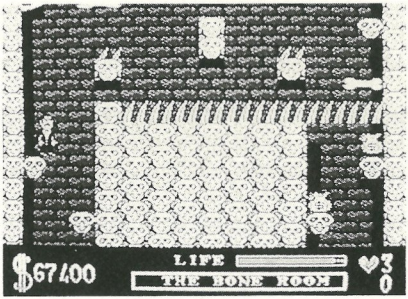
- La clé de l'arbre se trouve dans la chambre de Wednesday, mais la maison est verrouillée.

- La clé de la porte d'entrée se trouve dans la crypte sous la tombe la plus éloignée, à droite de la maison. Débarrassez-vous du squelette en lui sautant sur la tête et récupérez la clé.

Maintenant que vous avez la clé de la porte d'entrée, il vous faut pénétrer dans la maison.

A l'intérieur, on vous communiquera des indices qui vous permettront de localiser les membres de votre famille, et vous aideront à évaluer leur contribution dans votre recherche.

A vous de ramasser le maximum de sacs d'argent et de billets de dollars dont la maison est remplie. Vous trouverez aussi de la nourriture pour reprendre des forces.



Vous devez sauver tous les membres de votre famille et récupérer un million de dollars pour pouvoir libérer Morticia et gagner la partie.

Inventaire

Appuyez sur START pour obtenir l'écran de l'inventaire des objets et membres de la famille déjà recueillis.

"Chose"

Une fois libérée, la "Chose" peut vous servir trois fois de bouclier contre les ennemis, mais pour une durée restreinte. Vous pouvez utiliser la "Chose" (Thing) en appuyant sur SELECT.

Faire appel à Lurch

Il y a trois partitions de musique à découvrir dans la bibliothèque. Prenez-en une et sautez sur la corde pour sonner la cloche : Lurch apparaîtra. Donnez-lui une partition à jouer. Chaque morceau de musique vous aidera, mais à vous de trouver comment !

Natation

Une fois dans l'eau, une pression sur le Bouton A activera les bras et les jambes de Gomez. Appuyez sur le Haut, le Bas, la Gauche ou la Droite de la manette multidirectionnelle.

Gondole

Appuyez plusieurs fois sur le Bouton B pour pagayer et faire avancer la Gondole sur la rivière secrète. Appuyez sur le Haut, le Bas, la Gauche ou la Droite de la manette multidirectionnelle.

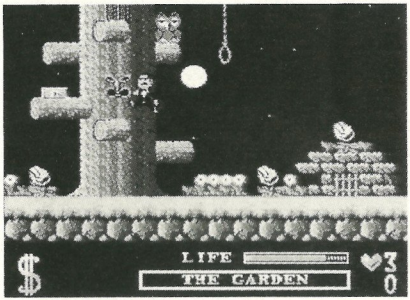
Quelques astuces

- Vous pouvez tuer des fantômes et détruire des crânes en leur sautant dessus. Ceci permettra aussi à Gomez de sauter encore plus haut pour recueillir de l'argent.

- Réservez la "Chose" (Thing) pour des écrans plus difficiles, comme le Toit.

- Assurez-vous que tout l'argent et tous les objets sont bien ramassés.

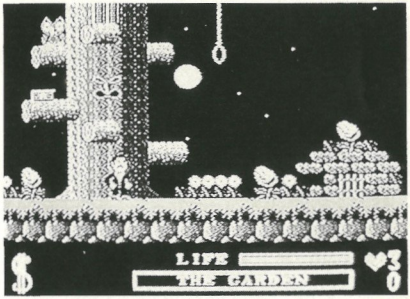
- Pour vous aider à recueillir les objets, essayez de sauter et de grimper sur le décor.



Les Décors

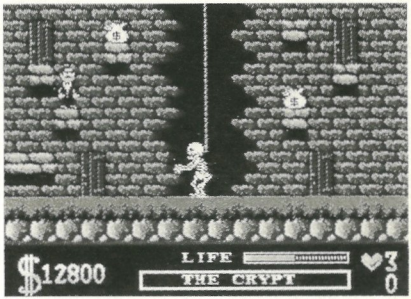
Le Jardin

Vous démarrez la partie dans le Jardin, au pied du Grand Arbre à gauche de la Maison, et vous devez progresser jusqu'à l'extrémité de droite.



La Crypte

Quand vous en avez terminé avec les quatre salles de la Crypte, revenez à la Maison.



La Maison

Lorsque vous êtes à l'intérieur de la maison, vous avez la possibilité d'aller dans quatre directions.

La Cuisine

Dans la Cuisine, à vous de trouver votre chemin jusque dans le Congélateur.

Le Congélateur

Là, vous aurez l'occasion de gagner un homme supplémentaire et de libérer Wednesday. Vous pourrez ensuite revenir dans la Cuisine et aller jusqu'au Fourneau.

Le Fourneau

C'est l'endroit idéal pour faire dégeler Wednesday. Mais à ce même endroit, quelqu'un d'autre a besoin de votre aide.

La Salle à Manger

Là, vous devrez vaincre un monstre vert.

La Serre

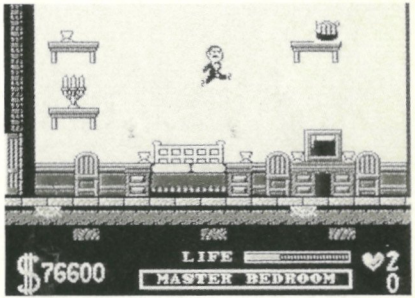
Dans cette pièce, il y a deux plantes qui vous tirent dessus.

Le Palier

C'est là que vous trouverez une pièce secrète.

La Chambre à Coucher Principale

Quelque "Chose" de très important vous y attend !



Le Balcon

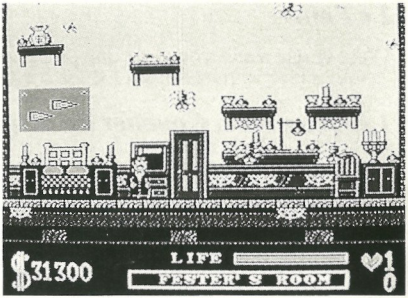
C'est un bon endroit pour s'enrichir rapidement - mais un mauvais endroit si vous craignez les araignées. Pourquoi ne pas explorer un peu le vestibule avant de redescendre !

La Salle de Jeu

Pas drôles du tout, certains jouets que vous trouverez là !

La Chambre de Fester

Il doit y avoir *quelque chose* de valable dans cette pièce.



La Salle de Bains

Si vous êtes arrivé jusque-là, une bonne douche ne vous fera pas de mal.

La Chambre de Wednesday

Ce n'est pas le moment de s'amuser avec les poupées !

La Chambre de Pugsley

Qui comptez-vous y trouver ? Sauver quelqu'un, c'est plus facile à dire qu'à faire. Il faudra peut-être envisager de revenir à l'Arbre.

L'Arbre

Pas facile d'arriver en haut, mais cela vaut la peine d'y monter.

La Galerie

Attention à la trappe — elle n'était pas pour vous !

Le Bureau

Attention aux objets tombants non-identifiés.

La Bibliothèque (1ère étape)

C'est le moment de faire face à la musique — mais quelle musique ?

La Salle de Bal

Le récital de Lurch devrait vous ouvrir quelques portes.

Le Bois

Après une promenade dans le bois, un petit plongeon vous fera du bien.

La Mare

Une baignade là-dedans devrait rafraîchir votre portefeuille - et votre boîte à outils. Le Grenier semble l'endroit idéal pour se sécher.

Le Grenier

Un endroit absolument stupéfiant ! Le placard peut servir à quelque chose de bien plus important que du rangement.

Le Toit

Une "Chose" ou deux pourraient bien se révéler utiles là-haut. Vous y trouverez quelque chose dont vous avez besoin, mais vous errerez dans le brouillard. Alors, autant jouer au Père Noël.

La Cheminée

Ne serait-ce pas à votre tour de tomber ? Une fois au fond, l'idée vous viendra peut-être alors de voir si les choses s'arrangent.

La Chambre de Pugsley

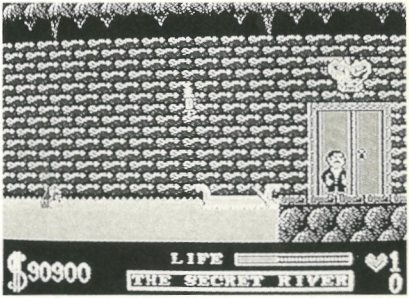
L'endroit rêvé où trouver des copains.

La Bibliothèque (2ème étape)

Une fois que Lurch aura pris ce dont il a besoin, vous trouverez une autre façon de quitter ce lieu. (Au fait, si vous n'êtes pas encore millionnaire, vous allez avoir des ennuis).

La Rivière Secrète

Une fois que vous aurez traversé la rivière, Pugsley vous sera de quelque utilité.



Salle des Comptes

Roulez les mécaniques, et vous arriverez à vos fins. Votre "Cara Mia" vous attend !

0292 FRANCE SEULEMENT

Garantie Limitee A 90 Jours

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

Garantie Limitee A 90 Jours

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

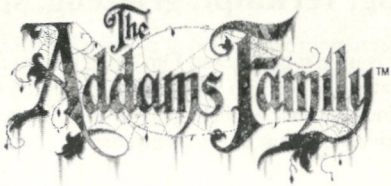
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Voorzorgsmaatregelen

1. Let erop dat je NES uit staat als je er een cassette indoet of uithaalt.
2. Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden.
3. Stel de cassette niet bloot aan extreem hoge of lage temperaturen.
4. Maak de cassette nooit schoon met terpentine, wasbenzine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
5. Sla niet tegen de cassette, laat hem niet vallen en haal hem niet uit elkaar.

WAARSCHUWING: GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verder informatie.



Inhoud

Het verhaal: eng, verknipt, griezelig, spookachtig 40

Hoe je begint 41

Besturingsknoppen 42

Weergave stand van zaken 43

Hoe je het speelt 45

Speeltips 48

Beelden uit het spel 49

Het verhaal: eng, verknipt, griezelig, spookachtig.

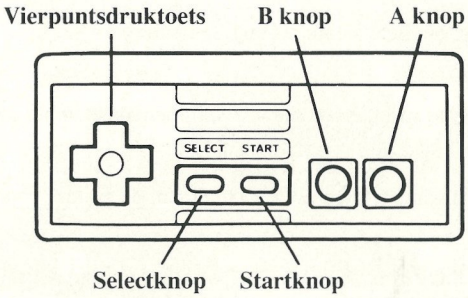
HET GEZIN ADDAMS is uit z'n huis gezet! Om dat te redden uit de handen van Tully Alford, de gezinsadvocaat die het op hun familiefortuin gemunt heeft, zijn Morticia, Lurch, Granny, Pugsley en Wednesday naar het huis gegaan teneinde hem tot reden te brengen. Maar als Gomez daar arriveert, is zijn gezin verdwenen!

Jij moet, als Gomez, je geliefden, je huis en je fortuin proberen te redden. Het gaat je veel, heel veel geld kosten om je gezin te bevrijden, maar gelukkig zijn er overal in het huis stapels geld te vinden. Pas echter wel op voor angstwekkende voorwerpen, zoals vallende punten, afgrijselijke monsters en spoken. Je moet tijdens je speurtocht naar je gezin allerlei aanwijzingen zien te vinden en tal van mysterieuze puzzels oplossen. Misschien heb je zelfs het "Thing™" (Ding) nodig om je te helpen, maar dan moet je hem wel eerst zien te vinden.

Kom op, ga op weg, want je moet op bezoek bij THE ADDAMS FAMILY (het gezin Addams).

Hoe je begint

Doe de cassette met The Addams Family in je Nintendo Entertainment System en druk enkele seconden nadat je dit hebt aangezet op de Startknop om met het spel te beginnen.



Besturingsknoppen

Startknop

Druk op de Startknop om met het spel te beginnen. Druk je tijdens het spel op deze Startknop, dan volgt er een pauze waarin het inventarisscherm zichtbaar wordt. Druk daarna weer op de Startknop om verder te spelen.

Selectknop

De Selectknop wordt gebruikt om het "Thing" (Ding) te bedienen.

A knop

De A knop wordt gebruikt om te springen en om te zwemmen als je in het zwembad bent.

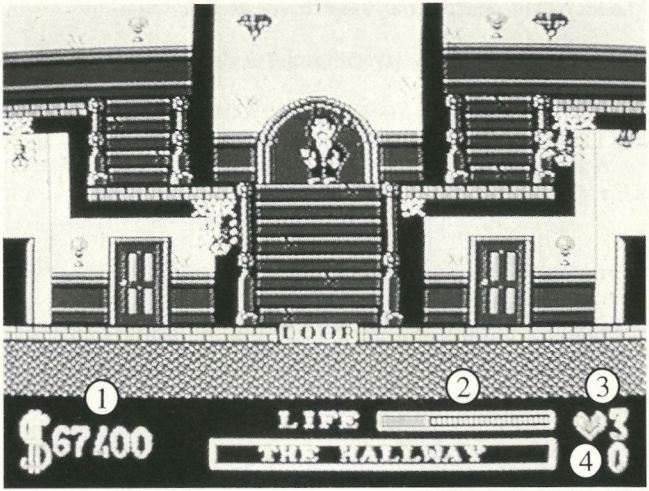
B knop

De B knop wordt gebruikt om kamers in en uit te gaan en om de gondel voort te peddelen.

Vierpuntsdruktoets

Druk omhoog, omlaag, naar links of naar rechts om je in de gewenste richting te verplaatsen.

Weergave stand van zaken



1 SCORE: Door zakken met geld, bundels bankbiljetten en goudstaven te verzamelen, kun je verschillende hoeveelheden punten of geld verdienen.

2 POWER (energie): Die wordt weergegeven door een balk. Als Gomez wordt geraakt door ballen, spoken enz., loopt de energiebalk terug.

3 LIVES LEFT (resterende levens): Dit aantal wordt onderaan het scherm getoond, naast het Hart–ikoon.

4 THINGS LEFT (resterende dingen): Dit vind je onder de levens – zie "THING".

Hoe je het speelt

In de rol van Gomez moet je proberen alle leden van je gezin te redden uit diverse plaatsen in het huis van de familie Addams en het gebied daar omheen.

Je begint aan de voet van de grote boom links van het huis van de Addams.

Niet alleen zit dit spel vol actiesituaties, maar ook vol puzzels. Bijvoorbeeld:

* Binnenin de boom bevindt zich een blauw ei, een deel van het drankje dat je nodig hebt om Pugsley kleiner te maken en hem te redden van de helling aan de zijkant van het huis. (Als je langs het huis loopt, kun je Pugsley's benen net zien).

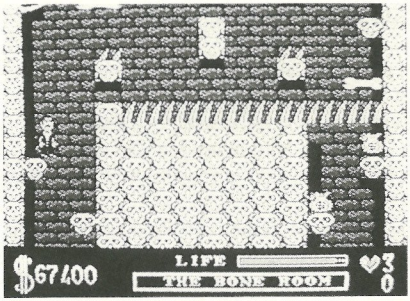
* De sleutel van de boom ligt in de kamer van Wednesday, maar het huis zit op slot.

* De sleutel van de voordeur ligt in de crypte onder de grafsteen helemaal achteraan, rechts van het huis. Versla het geraamte door op z'n hoofd te gaan springen en neem de sleutel mee.

Zodra je de voordeursleutel hebt, moet je het huis ingaan. Daarbinnen krijg je aanwijzingen

over de plaatsen waar je gezinsleden zijn verstopt en tips over hun nut tijdens je speurtocht.

Overal in het huis liggen zakken met geld en dollarbiljetten die je moet verzamelen. Ook vind je overal voedsel waardoor je nieuwe energie krijgt.



Om het spel met succes uit te spelen, moet je alle leden van je gezin redden en een miljoen dollar verzamelen om Morticia te bevrijden.

Inventaris

Druk op de Startknop om in het inventarisscherm te komen waarop je de verzamelde voorwerpen en de geredde gezinsleden ziet.

Thing

Als Thing eenmaal gered is, kan hij je drie keer helpen door korte tijd als schild tegen vijanden te fungeren. Dit wordt bereikt door op de Selectknop te drukken.

Lurch oproepen

In de bibliotheek kunnen drie manuscripten worden gevonden. Pak er een mee en spring tegen het touw op om de bel te luiden. Dan verschijnt Lurch. Geef hem een manuscript dat hij moet spelen. Elk muziekstuk kan je helpen, maar je moet zelf ontdekken hoe.

Zwemmen

Als Gomez in het water ligt, kun je de A knop gebruiken om zijn armen en benen te laten bewegen. Stuur hem met de vierpuntsdruktoets omhoog, omlaag, naar links of naar rechts.

Gondel

Druk herhaaldelijk op de B knop om de Gondel over de geheime rivier te peddelen. Stuur deze met de vierpuntsdruktoets omhoog, omlaag, naar links of naar rechts.

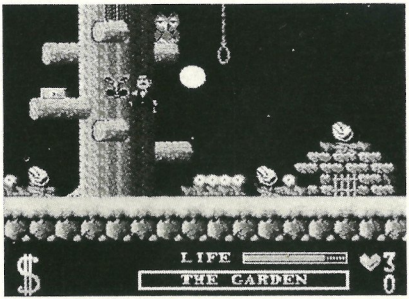
Speeltips

* Als Gomez op schedels en spoken springt, worden deze daardoor gedood. Daardoor kan hij hoger springen om geld te verzamelen.

* Bewaar "Thing" voor de moeilijker schermen, zoals het dak.

* Zorg ervoor dat je al het geld en alle voorwerpen verzamelt.

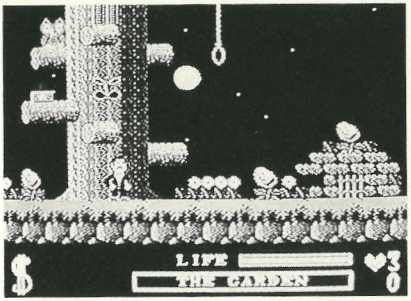
* Probeer op hoger gelegen plaatsen te springen of daar naartoe te klimmen, want daardoor kun je allerlei voorwerpen te pakken krijgen.



Beelden uit het spel

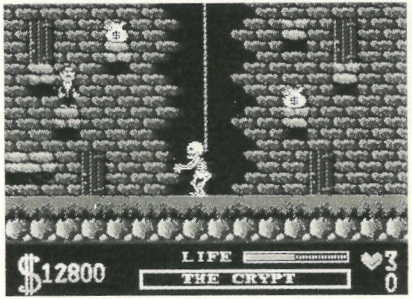
De tuin

Je begint in de tuin, onderaan de grote boom links van het huis, en je moet helemaal rechts zien uit te komen.



De crypte

Als je alle vier de kamers in de crypte hebt afgewerkt, ga dan terug naar het huis.



Het huis

Ben je eenmaal in het huis, dan kun je vier kanten op.

De keuken

Nadat je de keuken bent ingegaan, moet je onderin de diepvriezer zien te komen.

De diepvriezer

Hier krijg je de kans op een extra man en om Wednesday te bevrijden. Daarna kun je de keuken weer ingaan en naar het fornuis gaan.

Het fornuis

Dit is de plaats bij uitstek om Wednesday te laten ontdooien. Maar er is hier nog iemand die je hulp nodig heeft.

De eetkamer

Hier moet je een groen monster verslaan.

De broeikas

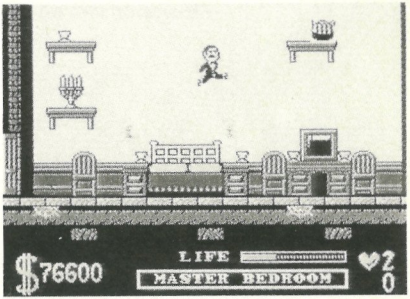
Hierin bevinden zich twee planten die op je vuren.

De overloop

Hier vind je een geheime kamer.

De slaapkamer van de ouders

Hier wacht je iets heel bijzonders.



Het balkon

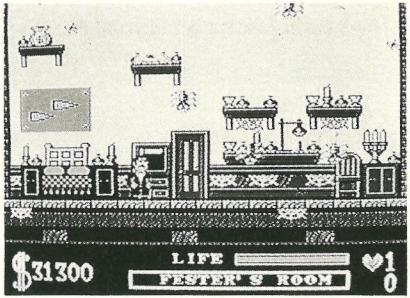
Dit is een prima plek om snel rijk te worden, maar een heel slechte plek als je niet van spinnen houdt. Misschien wil je eerst wat in de hal rondneuzen voordat je weer naar beneden gaat.

De speelgoedkamer

Een aantal speelgoederen die je hier aantreft zijn helemaal niet leuk.

De kamer van Fester

Er moet zich hier toch iets van waarde bevinden.



De badkamer

Als je tot hier bent gekomen, zou je best wel eens een douche kunnen gebruiken.

De kamer van Wednesday

Houd hier niet stil om met de poppen te spelen.

Pugsley's kamer

Wie denk je hier te vinden? Maar een redding verrichten is gemakkelijker gezegd dan gedaan. Het is misschien verstandig om naar de boom terug te gaan.

De boom

Het is een heel eind naar de top, maar die klim is zeker de moeite waard.

De galerij

Pas hier op voor een val – die is niet voor jou bedoeld.

De studeerkamer

Pas op voor niet geïdentificeerde vallende voorwerpen.

De bibliotheek – Stap 1

't Is tijd om naar de muziek uit te kijken... maar welke muziek?

De balzaal

Een recital van Lurch moet een aantal deuren voor je openen.

Het bos

Na een wandeling door deze bossen zou je wel eens aan een verfrissend bad toe kunnen zijn.

De vijver

Als je hier gaat zwemmen, zou dat wel eens goed kunnen zijn voor je portefeuille... en voor je gereedschapkist. De zolder zou best wel eens een goede plaats kunnen zijn om je af te drogen.

De zolder

Een werkelijk wonderbaarlijke plek. Het kabinet zou best wel eens voor iets belangrijkers dan opslag kunnen worden gebruikt.

Bovenop het dak

Een Thing, en misschien ook wel een tweede, zou je hier best wel eens van pas kunnen komen. Het kan zijn dat je hier ook iets vindt dat je nodig hebt, maar je dwaalt hier rond in de mist. Dan is het plotseling tijd om net als de kerstman te doen.

De schoorsteen

Nu ben jij aan de beurt om je te laten vallen. Zodra je beneden bent, zul je waarschijnlijk willen kijken of de zon al opkomt.

De kamer van Pugsley

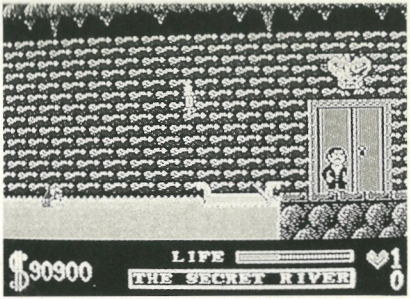
Een prima plek om kameraadschap te vinden.

Bibliotheek – Stap 2

Zodra Lurch pakt wat hij nodig heeft, ontdek je een nieuwe mogelijkheid om hieruit te komen. (Tussen twee haakjes: je bent nu geen miljonair, maar je zit dik in de problemen).

De geheime rivier

Zodra je deze rivier bent overgestoken, kan Pugsley je hier prima helpen.



Weegkamer

Als je hier je gewicht doet gelden, kom je wellicht ergens. Je "Cara Mia" wacht op je!

1291b

90 Dagen Garantie

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20611

Ocean Europe Limited
6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

Distributed by BANDAI Distribué par BANDAI

THE ADDAMS FAMILY TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
THE ADDAMS FAMILY logo is a trademark of Paramount Pictures.
Ocean Software Limited Authorized User.

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON